



(43) 國際公開日  
2005 年 4 月 7 日 (07.04.2005)

**PCT**

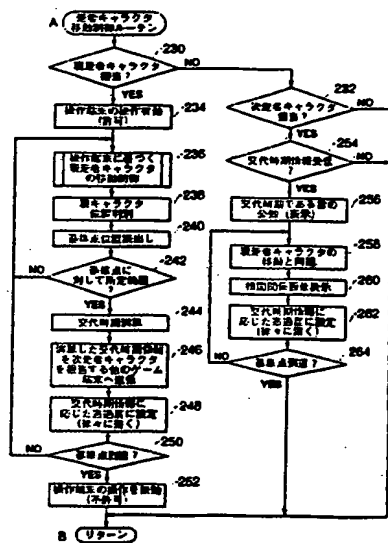
(10) 国際公開番号  
**WO 2005/030355 A1**

- |                                |                                 |   |
|--------------------------------|---------------------------------|---|
| (51) 国際特許分類:                   | A63F 13/12, 13/10               | (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社セガ (SEGA CORPORATION) [JP/JP]; 〒1448531 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 Tokyo (JP).   |
| (21) 国際出願番号:                   | PCT/JP2004/014108               | (72) 発明者; および   |
| (22) 国際出願日:                    | 2004 年 9 月 27 日 (27.09.2004)    | (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 安藤 博 (ANDO, Hiroshi) [JP/JP]; 〒1448531 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 竹原 司郎 (TAKEHARA, Shiro) [JP/JP]; 〒1448531 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内 Tokyo (JP). 藤原 明人 (FUJIWARA, Akihito) [JP/JP]; 〒1448531 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内 Tokyo (JP). |
| (25) 国際出願の言語:                  | 日本語                             |   |
| (26) 国際公開の言語:                  | 日本語                             |   |
| (30) 優先権データ:<br>特願 2003-334145 | 2003 年 9 月 25 日 (25.09.2003) JP |   |

〔統葉有〕

**(54) Title: GAME SYSTEM**

(54) 発明の名称: ゲームシステム



```

A. RUNNING CHARACTER MOVEMENT CONTROL ROUTINE
230. IN CHARGE OF THE CURRENTLY RUNNING CHARACTER?
234. OPERATION OF THE OPERATION TERMINAL IS VALID (PERMITTED)
236. CONTROL OF MOVEMENT OF THE CURRENTLY RUNNING CHARACTER
    ACCORDING TO OPERATION TERMINAL
238. CURRENT CHARACTER POSITION JUDGMENT
240. REFERENCE POINT POSITION READ OUT
242. WITHIN A PREDETERMINED RANGE WITH RESPECT TO REFERENCE
    POINT?
244. REPLACEMENT TIMING CALCULATION
246. TRANSMIT CALCULATED REPLACEMENT TIMING INFORMATION TO
    ANOTHER GAME TERMINAL IN CHARGE OF THE NEXT RUNNING CHARACTER
248. SET TO TRANSPARENCY DEGREE ACCORDING TO THE REPLACEMENT
    TIMING INFORMATION (GRADUALLY UNCLEAR)
250. REFERENCE POINT REACHED?
252. DISABLE OPERATION OF THE OPERATION TERMINAL (NOT PERMITTED)
B. RETURN
232. IN CHARGE OF NEXT RUNNING CHARACTER?
254. REPLACEMENT TIMING INFORMATION RECEIVED?
256. NOTIFY (DISPLAY) THAT PLAYER IS TO BE REPLACED BY ANOTHER
258. SYNCHRONIZATION WITH MOVEMENT OF THE CURRENTLY RUNNING
    CHARACTER
260. DISPLAY CORRELATION IMAGE
262. SET TO TRANSMITTANCE DEGREE ACCORDING TO THE REPLACEMENT
    TIMING INFORMATION (GRADUALLY CLEAR)
264. REFERENCE POINT REACHED?

```

(57) Abstract: [PROBLEMS] To provide a game system in which each of the players in turn controls a common character (operation object) so as to enjoy a continuous electronic game; and to provide a game system in which a previous player who has been replaced by another player still has willing to participate in the game. [MEANS FOR SOLVING THE PROBLEMS] There is provided a game system to which a plurality of players can access via respective operation terminals. According to input data from the operation terminals, a calculation processing device executes a game program, judges that a plurality of players are participating in the game, establishes teams, each consisting of a plurality of players, assigns a common character to each team, decides a reference point when the operation of the character is to be performed by another player belonging to the same team according to the game program, judges whether the character has reached the reference point according to the parameter of the character, and, if the judgment is yes, offers the operation right of the character to another player, and controls the game system to continue the operation of the character according to the signal from the operation terminal of the another player.

(57) 要約:【課題】 複数の遊戯者が交代しながら、共通のキャラクタ(操作対象)を制御して、継続的な電子遊戯を行うゲームシステムを提供する。さらに、交代が行われた以降、以前の遊戯者であっても、ゲームに参加し続ける意欲が増すゲームシステムを提供する。【課題解決手段】 複数の遊戯者が各操作端末を介してアクセス可能なゲームシステムである。演算処理装置は操作端末からの入力データに基づいてゲームプログラムを実行して、複数の遊戯者がゲームプレイに参加したことを判定し、複数の遊戯者に対してチーム編成を確立し、各チームに対して共通のキャラクタを割り当て、同一チームに属する遊戯者間でキャラクタに対する操作を交代する基準点をゲームプログラムに基づいて決定し、キャラクタがこの基準点に到達したか否かをキャラクタのパラメータから判定し、この判定が肯定されたときにキャラクタの操作権を他の遊戯者に委譲して、他の遊戯者による操作端末からの信号に基づいてキャラクタの操作を継続するように制御する。